

**seleco<sup>®</sup>**

**ping·o tronic**

**IL GIOCOSPORT  
DEL  
DUEMILA**





# ping·o tronic

## IL GIOCOSPORT DEL DUEMILA

Ping.o.tronic è il nuovo entusiasmante apparecchio elettronico che porta in casa vostra l'agonismo e l'emozione degli sport più appassionanti e competitivi.

Collegato alla presa d'antenna del vostro televisore (vedere a pag. 6 com'è facile!) Ping.o.tronic simula elettronicamente e visualizza sul video gli schemi di gioco di alcuni tra i più diffusi ed agonistici giochi sportivi: il TENNIS, il PING-PONG e la PELOTA.

L'estremo realismo degli effetti di gioco e la possibilità di variarne a piacere la difficoltà (e quindi l'impegno e l'abilità richiesta ai giocatori) rendono il Ping.o.tronic un gioco-sport appassionante e divertente per ogni componente della famiglia.

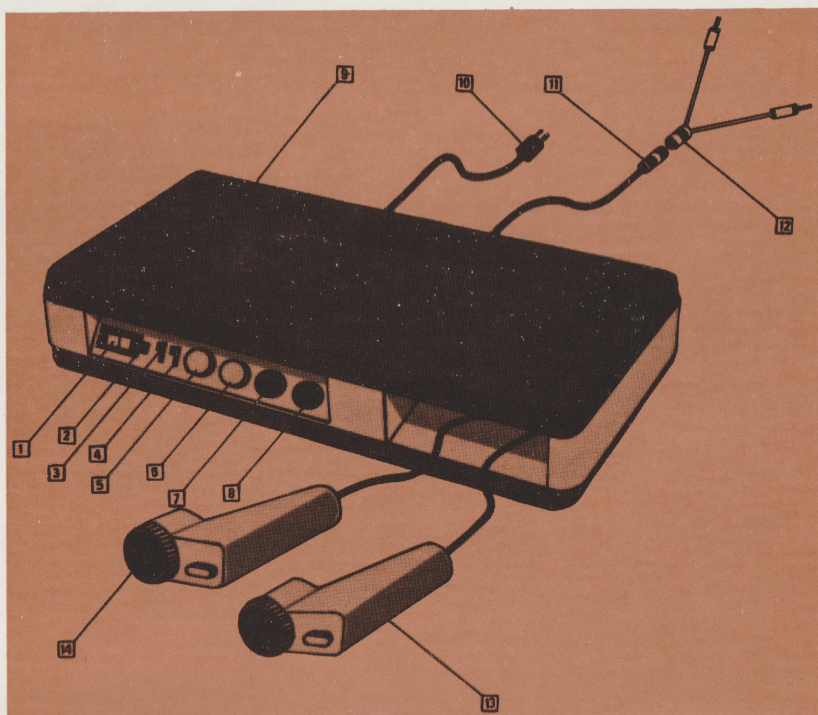
Ping.o.tronic è assieme azione e reazione: esso abitua alla precisione e acquisisce la prontezza dei riflessi. Sotto questo profilo Ping.o.tronic può essere considerato un gioco didattico che, divertendo, migliora le capacità psicofisiche dell'individuo.

Ping.o.tronic è un apparecchio brevettato e prodotto dalla SELECO - Industrie A. Zanussi S.p.A.



## DESCRIZIONE DELL'APPARECCHIO

- 1 — Interruttore per l'accensione dell'apparecchio
- 2 — Luce-spia d'accensione
- 3 — Commutatore video schemi di gioco, a 3 posizioni:  
in alto: SCHEMA TENNIS AUTOMATICO  
al centro: SCHEMA PELOTA  
in basso: SCHEMA TENNIS/PING-PONG
- 4 — Commutatore velocità palla, a 3 posizioni
- 5 — Controllo quadro video orizzontale
- 6 — Controllo quadro video verticale
- 7 — Regolatore lunghezza racchetta sinistra
- 8 — Regolatore lunghezza racchetta destra
- 9 — Regolatore EFFETTO SONORO
- 10 — Cavo di alimentazione 220 V con presa bipolare
- 11 — Cavo di collegamento a presa di antenna Televisore 75 OHM
- 12 — Adattatore per prese d'antenna TV a 300 OHM
- 13 — TELECOMANDO sinistro
- 14 — TELECOMANDO destro



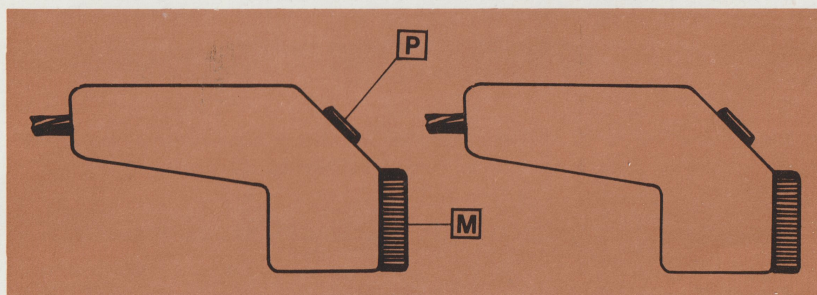


## TELECOMANDI E REGOLAZIONI

### TELECOMANDI

Alla scatola di comando del Ping.o.tronic sono collegati due TELECOMANDI che consentono la messa in gioco della PALLA e lo spostamento delle RACCHETTE.

RUOTANDO la manopola M si ottiene lo spostamento verticale delle RACCHETTE. La velocità dello spostamento è proporzionale alla velocità di rotazione della manopola.



TENENDO PREMUTO il pulsante P si ottiene il richiamo della palla nella propria area; lasciare il pulsante, appena la palla è ferma, per metterla in gioco (lancio verso l'area dell'avversario).

### REGOLAZIONE LUNGHEZZA RACCHETTE

Agendo sui comandi 7 e 8 è possibile aumentare o diminuire la lunghezza delle RACCHETTE, portandola di un minimo di 1 fino a un massimo di 5 volte l'altezza della palla. Riducendo la lunghezza delle racchette, si rende più difficoltosa l'intercettazione della palla e quindi più impegnativo il gioco.

### REGOLAZIONE VELOCITÀ DELLA PALLA

Agendo sul commutatore 4 è possibile variare la velocità della palla rendendone più o meno difficoltosa l'intercettazione e quindi più o meno impegnativo il gioco. Le velocità ottenibili sono LENTO - NORMALE - VELOCE.



## INSTALLAZIONE

L'operazione di collegamento del Ping.o.tronic al vostro televisore è cosa semplicissima, che potete fare da soli in un minuto. Procedete come segue:

1. Staccate il cavo antenna del 1° programma (VHF) dalla relativa entrata sul retro del vostro televisore e inseritevi al posto di questo il cavo di collegamento 11 del Ping.o.tronic.  
Nel caso in cui la presa d'antenna del vostro televisore sia da 300 OHM adattare l'apposito collegamento 12 al cavo del Ping.o.tronic ed effettuare il collegamento con il televisore.
2. Inserire il cavo di alimentazione 10 del Ping.o.tronic alla presa di corrente 220 V (munirsi eventualmente di spina doppia).
3. Accendere il Ping.o.tronic per mezzo dell'interruttore 1.
4. Accendere e sintonizzare il televisore sul canale D VHF (primo programma).
5. Mettere il commutatore 3 del Ping.o.tronic sulla posizione 1 (funzionamento automatico).
6. Regolare il QUADRO video per mezzo dei comandi di controllo 5 e 6. La LUMINOSITA' e il CONTRASTO del video sono regolabili normalmente, per mezzo dei relativi comandi del televisore.
7. Scegliere lo schema di gioco desiderato, per mezzo del commutatore 3.

Fatto questo il vostro Ping.o.tronic è pronto a funzionare.

**AVVERTENZA:** per un buon funzionamento dell'apparecchio, evitare di installarlo SOPRA o SOTTO il televisore.



## SCHEMI DI GIOCO POSSIBILI

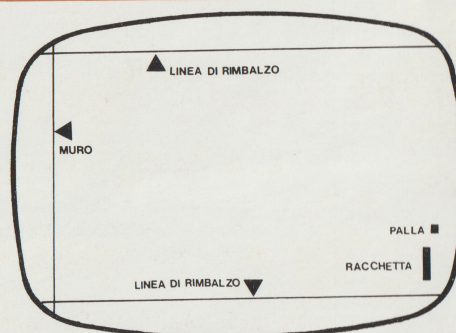
### SCHEMA TENNIS AUTOMATICO

Automatico



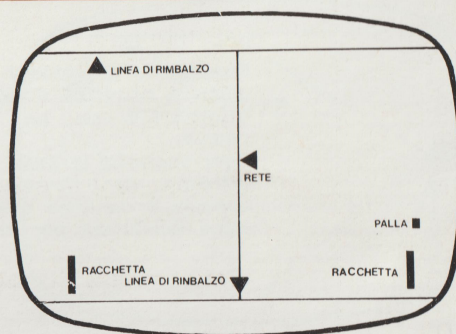
### SCHEMA PELOTA

1 giocatore



### SCHEMA TENNIS/PING-PONG

2 giocatori





## SCHEMI E CONDOTTA DI GIOCO

### TENNIS AUTOMATICO

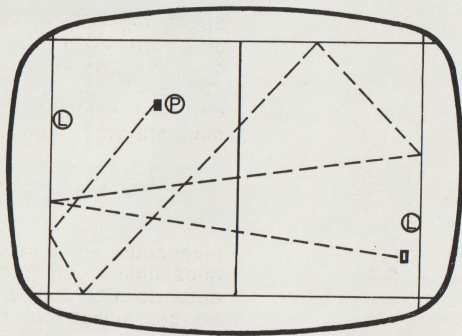
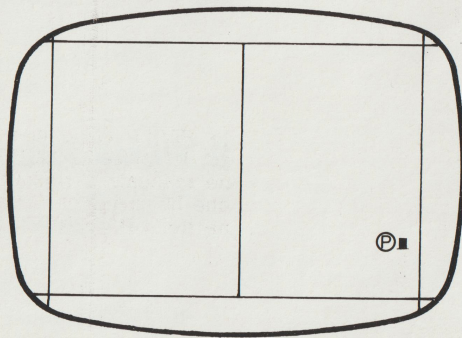
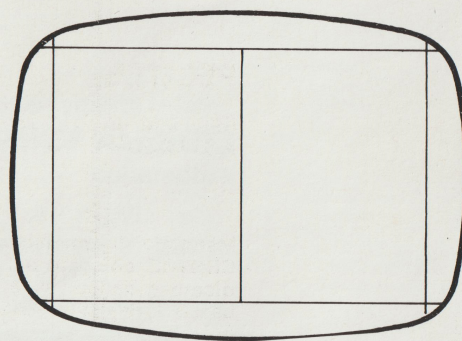
(serve principalmente per la messa a punto del gioco e del televisore)

Mettendo il commutatore 3 nella posizione ALTO compare sul video lo schema a fianco.

Premendo il pulsante del TELECOMANDO 13 o 14 compare la PALLA sul lato destro del video.

Rilasciando il pulsante la PALLA entra in gioco e comincia a rimbalzare AUTOMATICAMENTE da un lato all'altro del campo.

Ogni qualvolta la palla tocca uno dei lati estremi L, viene rinviata con forza nell'area opposta e continua così finché essa non viene richiamata per mezzo del pulsante.





## PELOTA

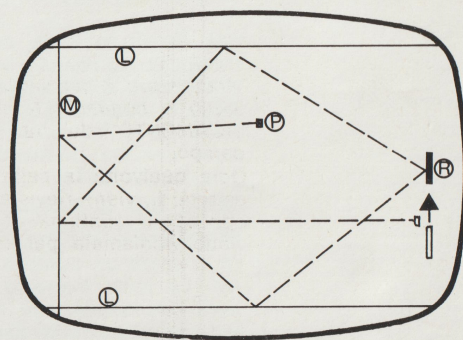
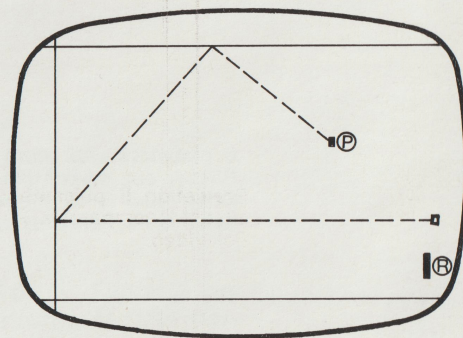
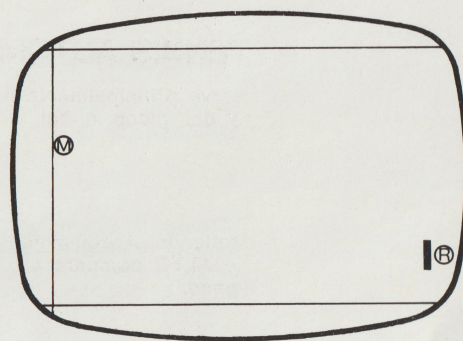
(Richiede un solo giocatore. Si gioca con il TELECOMANDO 14).

Mettendo il commutatore 3 nella posizione CENTRO compare sul video lo schema indicato a fianco: sulla sinistra il MURO, in basso a destra la RACCHETTA.

La PALLA viene messa in gioco per mezzo del pulsante del TELECOMANDO e viene mandata a rimbalzare contro il MURO, che la rinvia con forza verso l'area di azione della RACCHETTA.

Spostando verticalmente la RACCHETTA il giocatore deve intercettare la traiettoria della PALLA, che, se toccata dalla RACCHETTA, rimbalzerà all'indietro contro uno dei lati L o contro il MURO, il quale la rimanderà verso l'area di gioco.

Mancando l'intercettazione della PALLA, quest'ultima uscirà dal campo e sarà necessario richiamarla e rimetterla in gioco per mezzo del pulsante del TELECOMANDO.





## TENNIS/PING-PONG

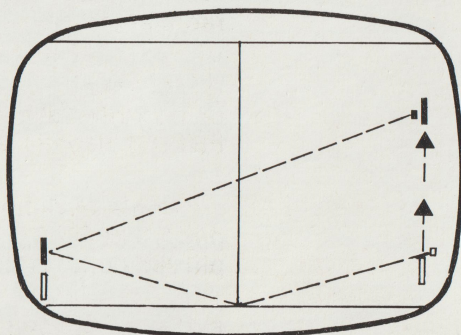
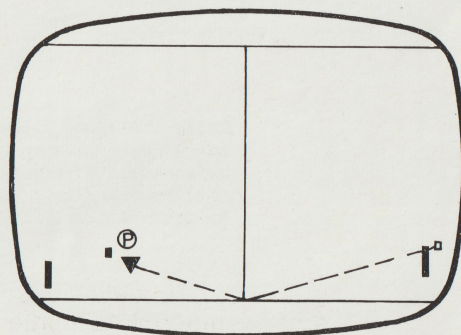
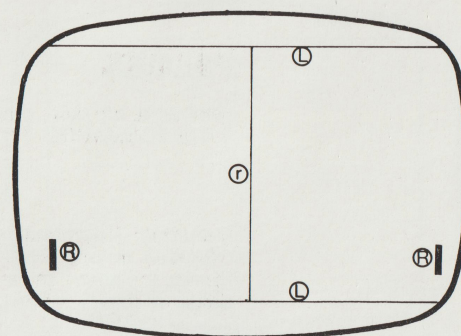
(Richiede 2 giocatori. Si gioca con i TELECOMANDI 13 e 14).

Mettere il commutatore 3 nella posizione BASSO, compare sul video lo schema indicato a fianco: i due LATI del campo, la RETE di divisione, le due RACCHETTE.

Il giocatore che inizia l'azione richiama la PALLA per mezzo del pulsante del TELECOMANDO e la mette in gioco, lanciandola verso l'area avversaria.

Chi riceve la palla deve intercettarne la traiettoria spostando verticalmente la propria RACCHETTA. Quando la PALLA colpisce la RACCHETTA, questa la rinvia con forza verso l'avversario, che, a sua volta, deve cercare di intercettarla con la propria RACCHETTA.

Il giocatore che mancherà la PALLA, farà segnare un punto a favore dell'avversario. La palla mancata esce dal campo e sarà necessario che il giocatore che ha segnato il punto la rimetta in gioco.





## EFFETTI

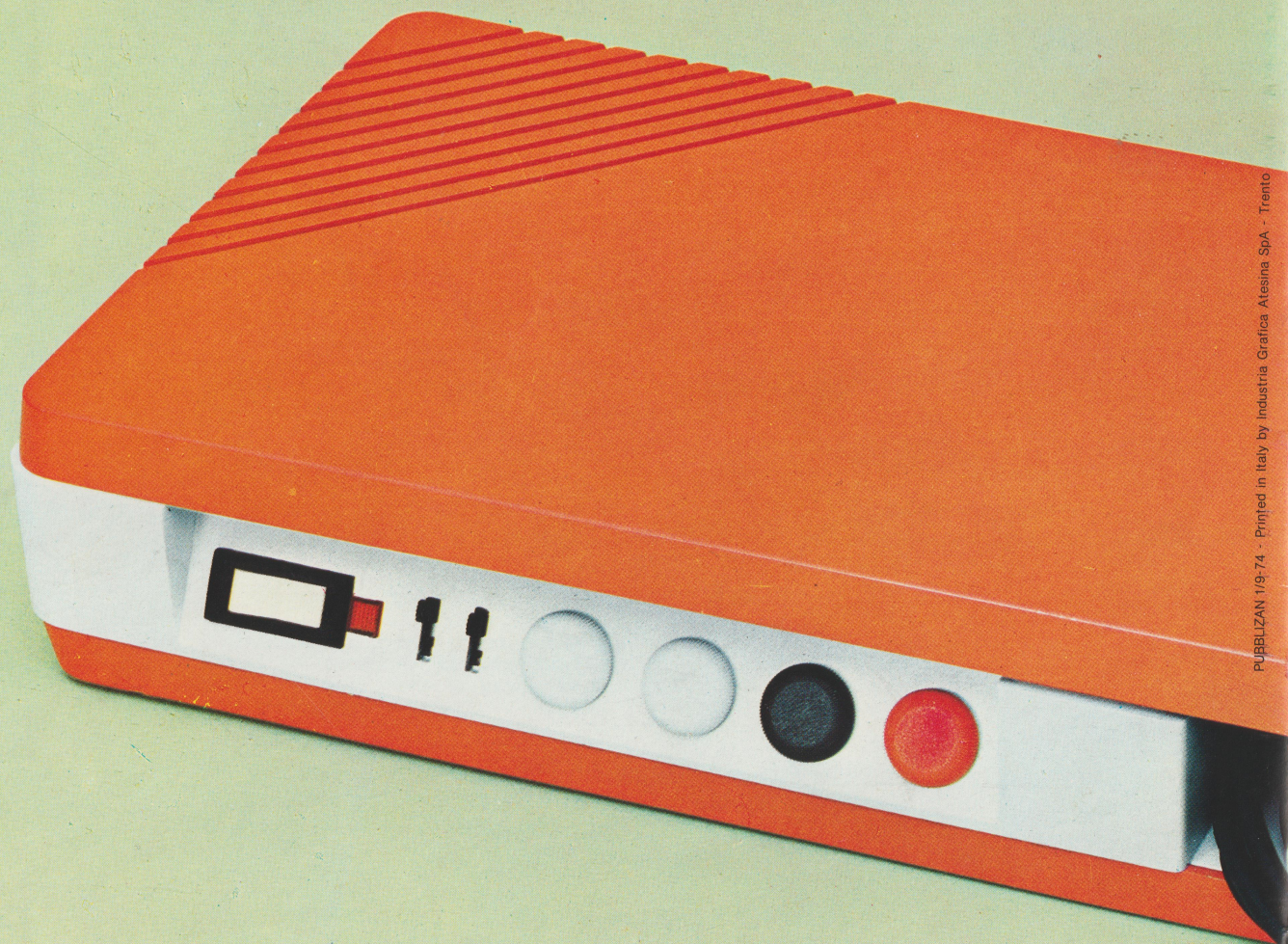
Il realismo con cui il Ping.o.tronic ricostruisce l'azione del gioco è talmente spinto da riprodurre con estrema fedeltà persino l'EFFETTO che subisce la palla quando essa incontra la racchetta in movimento o in uno degli angoli.

In questi casi si potrà osservare come la palla modifichi l'angolo di rimbalzo e la sua traiettoria subisca una deviazione (EFFETTO) rispetto alla sua linea ideale.

Come avviene nella realtà, nei giochi del tennis e del ping-pong, l'EFFETTO dato alla palla da uno dei due giocatori rende più difficoltosa all'altro la sua intercettazione.

Dopo un minimo di pratica i giocatori tenderanno a colpire la palla con il maggior effetto possibile, per rendere l'azione sempre più varia e il gioco più agonistico.





PUBBLIZIANI 1/9-74 - Printed in Italy by Industria Grafica Atesina SpA - Trento

**seleco<sup>®</sup>** Elettronica Industriale-Industrie A. Zanussi s.p.a.

La Seleco si riserva il diritto di apportare ai propri prodotti quelle modifiche che riterrà utili, senza pregiudicarne le caratteristiche essenziali.